

**Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa
Indonesia Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Subtema 1 Kelas 3 Sdn Petungasri 03
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang**

Nherry Dyah Ayu Intan Maharani*, Mujiono, Nyamik Rahayu Sesanti
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Nerrydyah3@gmail.com*

Abstract: *The importance of the use of e-module in today's development is able to make a new innovation for educators because they can be an effective means of growing learners. This research aims to know feasibility, practicality and development of e-module based problems based learning. The research is an development study using addie models (analysis, design, development, development, improvement, analysis). The analysis used on the e-module was quantitative and qualitative. Research results are based on viable aspects by a media expert with the "worthy" criteria and materials experts with the "worthy" criteria. Aspects of teacher response practicality with the "very practical" criteria and student responses with the "very practical" criteria. Based on these results, the e-module based on problems based learning at the Indonesian subject 4 theme 4 and my right subtheme 1 can be used in the learning process because it meets worthy and practical criteria.*

Key Words: teaching material, e-module, the problem of based learning

Abstrak: Pentingnya penggunaan *E-module* pada perkembangan zaman saat ini mampu menjadikan suatu inovasi terbaru bagi pendidik hal ini dikarenakan *e-modul* dapat dijadikan sarana pembelajaran menjadi lebih efektif sebagai solusi untuk meningkatkan system belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning*. Penelitian ini bersifat pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Analisis yang digunakan pada *E-module* yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berdasarkan aspek kelayakan oleh ahli media dengan kriteria "layak" dan ahli materi dengan kriteria "layak". Aspek kepraktisan angket respon guru dengan kriteria "sangat praktis" dan angket respon siswa dengan kriteria "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, *E-module* berbasis *problem based learning* pada pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 dinyatakan sebagai media bahan ajar untuk bisa diterapkan dalam system pembelajaran karena hasilnya sudah dinyatakan layak dan praktis.

Kata Kunci: Bahan Ajar, E-module, Problem Based Learning

Pendahuluan

E-module atau elektronik modul merupakan buku panduan yang didesain secara digital dengan tambahan gambar yang memuat materi secara elektronika digital dengan disertai tata cara penggunaan atau simulasi untuk bisa membantu dan layak digunakan dalam pembelajaran. Maka dengan adanya penggunaan *E-module* pada pembelajaran daring dapat menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih layak (Herawati and Muhtadi 2018). Menurut Wahyuni & Rifmasari (2019) peran *E-module* disini merupakan sebagai bahan ajar yang dirancang oleh pendidik dengan tujuan dapat digunakan oleh peserta didik pada materi yang akan dipelajarinya. Sedangkan menurut Wulansari, Kantun & Suharso (2018) *E-module*

memiliki suatu peran yang penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Maka dengan begitu penggunaan *E-module* saat ini sangatlah baik untuk dikembangkan melihat dari perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 3 di SDN Petungasri 03 pada beberapa siswa masih ada yang kurang memahami pembelajaran selain itu nilai mata pelajaran mengalami penurunan sebab dengan adanya pembelajaran daring ini yang menjadikan siswa kurang paham terhadap materi yang diberikan ketika pembelajaran jarak jauh. Bukan hanya itu saja nilai ujian mata pelajaran siswa juga mengalami penurunan hal ini menjadi permasalahan baru bagi guru agar mampu mengembangkan pembelajaran yang mampu menjadikan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Penggunaan *E-module* mampu menjadikan materi yang disajikan dapat dikemas menjadi lebih spesifik lagi serta mudah dipahami karena *E-module* dapat berfungsi sebagai multimedia interaktif.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan E – modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 3 tema 4 Subtema 1 SDN Petungasri 03 Pandaan. Dengan demikian menggunakan *E-module* pada proses pembelajaran dapat memberikan banyak dampak positif bagi guru maupun siswanya ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Dewi & Jatningsih (2015) pembelajaran dengan berbasis *problem based learning* yaitu system pembelajaran yang terpusat pada suatu permasalahan kehidupan siswa dan memiliki makna bagi siswa. Dengan begitu modul dapat dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Menurut Nafiah & Suyanto (2014) PBL adalah bentuk pembelajaran yang metodenya menggunakan pendekatan pada suatu permasalahan yang nyata sebagai konteks pembelajaran pada Siswa agar mampu berfikir secara kritis dan memiliki ketrampilan dalam memecahkan sebuah permasalahan serta dapat memperoleh konsep dan gagasan pengetahuan baru pada sebuah mata pelajaran.

Peneliti telah melakukan penelitian observasi pada sekolah dasar Petungasri 03 pada sekolah tersebut belum tersedia bahan ajar atau system pembelajaran dengan konsep jarak jauh. seperti saat ini menjadikan siswa dan guru berpedoman dengan bahan ajar dalam printed text saja tidak ada buku pendamping lainnya yang dapat mendukung pembelajaran jarak jauh hal ini menjadikan beberapa siswa menjadi kurang paham jika mempelajari materi secara mandiri, akibatnya beberapa siswa mengalami penurunan nilai pada beberapa mata pelajaran. Kurangnya fasilitas yang mendukung pembelajaran secara jarak jauh menyebabkan siswa menjadi kurang memahami materinya jika tanpa di damping oleh guru. Menurut guru kelas 3 “ adanya pembelajaran dengan menggunakan jarak jauh ini menjadikan siswa banyak yang mengalami penurunan pada pembelajaran. Hal ini menjadikan tugas tambahan guru agar menjadikan siswa mampu memahami pembelajaran dengan mudah walaupun dengan adanya pembelajaran jarak jauh ini.

Bahan ajar dimasa seperti ini yang dinilai efektif yaitu bahan ajar berbentuk elektronik atau biasa disebut dengan *E-module* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* adalah software multimedia interaktif untuk membuat bahan ajar dari *Portable Document Format* (PDF) menjadi halaman *flash*, setiap halaman PDF bisa dijadikan seperti buku yang sesungguhnya dengan membolak balikkan tiap halaman sehingga menyerupai seperti

majalah *online*, buku digital, dan e-surat kabar. sesuai dengan yang sebelumnya oleh Harani Tanjung dan Amalia (2019) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahan ajar berbasis *problem based learning* baik dari segi aspek konstruk dan segi aspek isi dapat dinyatakan valid adapula hasil penelitian dari Erawanto & Santoso (2016) yang menyatakan untuk hasil dari modul pembelajaran dengan berbasis permasalahan seperti ini dianggap valid, layak, praktis dan efektif seuai kriteia yang sudah ditetapkan

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan pentingnya dilakukan penelitian pengembangan *E-module* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 3 tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 SDN Petungasri 03 Pandaan untuk dapat menjadikan proses pembelajaran pada siswa kelas 3 lebih efektif dengan adanya pembelajaran jarak jauh seperti ini serta menjadi buku pendamping yang dapat digunakan siswa untuk memahami materi yang dipelajari siswa dengan dilengkapi penejelasan melalui video yang dapat diakses siswa dengan mudah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan pengembangan *e-module* berbasis *problem based learning*.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III semester genap tahun ajaran 2021/2022. Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan ini di SDN Petungasri 03 Pandaan. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta melalui angket respons siswa dan guru yang digunkan sebagai uji kelayakan dan data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari masukan dari ahli media dan ahli materi, guru dan siswa kelas III SDN Petungasri 03 Pandaan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga instrument yaitu hasil kevalidan, hasil kelayakan media dan hasil kemenarikan media dengan menggunakan system observasi, penyebaran angket dan dokumentasi.

Dalam menganalisis data yaitu menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif terbagi menjadi analisis kelayakan dan analisis kepraktisan demgan presentase dan perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100$$

Tabel 3.5 Presentase Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
80,00-100	Baik/valid/layak
60,00-79,99	Cukup baik/cukup valid/cukup layak

50,00-59,99	Kurang baik/kurang valid/kurang layak
0,49,99	Tidak baik (diganti)

Sumber: Sadrina (2017)

$$\text{Nilai Praktis} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian E- MODUL

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber : Randa (2020)

Hasil dan Pembahasan

A. Desain Awal Produk

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Peneliti pada tahap ini melakukan wawancara kepada pihak sekolah. Hasil wawancara diketahui SDN Petungasri 03 Pandaan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018. *E-module* berbasis *problem based learning* tema 4 subtema 1 kewajiban dan hakku memuat seluruh muatan pembelajaran serta mengaitkan pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari siswa serta dilakukan penambahan pembelajaran dengan berbasis *problem based learning* atau lebih dikenal dengan media belajar berbasis masalah dimana dengan menggunakan metode seperti ini siswa dapat menjadi lebih kritis saat pembelajaran berlangsung karena ketika pembelajaran menggunakan model yang berbasis masalah.

Analisis *E-module* dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, belum adanya sumber belajar yang mampu mendukung pemebelajaran jarak jauh sehingga siswa masih kurang memahami materi jika belajar secara mandiri hanya dengan buku tema. Muatan materi yang disampaikan masih kurang detail hal ini menjadikan siswa kurang dapat memahami materi dengan cepat hanya dengan menggunakan buku tema siswa.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

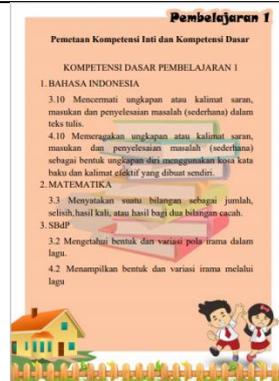
Peneliti melakukan perancangan *E-module* yang dikembangkan dan digunakan pada siswa kelas III. Berikut perancangan *E-module* berbasis *problem based learning* pada pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1.

Tabel 4.1 Perancangan *E-module*

Gambar dan Keterangan



Tampilan cover *E-module* terdapat gambar siswa sekolah dasar serta rumah selain itu juga terdapat pohon tumbuhan dan awan. Nama *E-module* menjelaskan tema dari *electronic* modul tersebut yaitu kewajiban dan hakku. Pada *E-module* juga disertakan tingkatan kelas, logo kurikulum 2013 dan logo universitas pgri kanjuruhan.



Komptensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari pengembangan *E-module* diharapkan siswa dapat memahami yang dipelajari hari ini berkaitan tentang yang terdapat dalam KI dan KD yang berisikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya melalui standart yang telah ditetapkan.



Pada setiap halaman pembelajaran diberikan pembatas untuk membedakan setiap pembelajaran yang akan dipelajari

Pembelajaran 1

Penjumlahan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui adalah penjumlahan dengan memisalkan salah satu bilangannya kemudian mengurangkan dengan jumlah dua bilangan tersebut dengan bilangan yang dimisalkan.

Jumlah Hari Belajar

365

Di Sekolah 280 + Di Rumah 185

Dalam waktu satu tahun menggunakan waktunya untuk belajar di sekolah. Ketika libur siti belajar bersama kedua orang tuanya di rumah. Dapatkah kalian membantu Siti menemukan berapa hari yang di butuhkan siti untuk belajar di rumah dan di

KELAS 3 A

200 + 300 = 500

1200 - 300 = 900

MEANUTKAN DUA BILANGAN JUMUHANYA DARI

Pembelajaran 2

Wah kamu hebat sudah membantu Toni menjawab kewajiban dan hak dalam berpakaian. Sekarang apakah kamu tau kalimat saran itu seperti apa ya yang benar ? Yuk simak video berikut ini.

Pada setiap pembelajaran diberikan penjelasan tentang materi yang dipelajari dalam bentuk video untuk lebih memahami materi pembelajaran meskipun jarak jauh

Pembelajaran 1

Setelah kamu berhasil membantu Siti Selarang Giliran Kamu Untuk Menentukan Jumlah Hari Belajar Selama Satu Tahun Yang Berbeda Dari Siti !

Ya benar!

Jumlah Hari Belajar

Di Sekolah 280 + Di Rumah 185

Pembelajaran 6

Setelah kamu berhasil menentukan bilangan selanjutnya 600. Sekarang bantu Tio dan Tika untuk dapat menjadikan rumah mereka selalu tetap rapi, apa saja kewajiban dan hak yang harus mereka ketahui ?

Kewajiban	Hak

Pada setiap materi yang dipelajari terdapat uji latihan untuk menilai siswa memahami materi tersebut.

Pembelajaran 6

Untuk Lebih Memahami Pembelajaran Yang Sudah Dipelajari, Cobalah Untuk Menjawab Soal Pilihan Ganda Dibawah Ini Dengan Tepat !!

Ya benar!

1. Kewajiban dari seorang anak di rumah adalah ...
 a. Bermain sendirian
 b. Berkelahi dengan saudara
 c. Membantu orang tua
 d. Mendapatkan kasih sayang

2. Hak dari seorang anak di rumah adalah ...
 a. Mendapatkan uang saku
 b. Belajar dengan giat
 c. Membantu orang tua
 d. Membuat orang tua marah

3. Hak adalah ...
 a. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang
 b. Segala sesuatu yang tidak harus dilakukan oleh orang tua yang harus dilakukan oleh sesuatu yang tidak perlu didapatkan

Pembelajaran 6

Pilihan Ganda

1. C 6. A 11. C 16. A
 2. A 7. B 12. A 17. B
 3. A 8. C 13. A 18. C
 4. C 9. C 14. C 19. C
 5. B 10. A 15. B 20. A

Uraian

1. Hak adalah segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang sedangkan Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan

2. (Jawaban kreatifitas siswa)
 Contoh dari hak di rumah adalah :
 a. Mendapatkan kasih sayang dari orang tua
 b. Mendapatkan uang saku
 c. Mendapatkan waktu bermain

Contoh dari kewajiban di rumah adalah :
 a. Membantu membersihkan rumah
 b. Menghormati orang tua
 c. Belajar dengan giat

Pada akhir materi diberikan evaluasi pembelajaran dengan tujuan agar mampu menganalisis pembelajaran dari segi keefektifannya

Pembelajaran 6

Saya sudah!

Pilihan Ganda

1. C 6. A 11. C 16. A
 2. A 7. B 12. A 17. B
 3. A 8. C 13. A 18. C
 4. C 9. C 14. C 19. C
 5. B 10. A 15. B 20. A

Uraian

1. Hak adalah segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang sedangkan Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan

2. (Jawaban kreatifitas siswa)
 Contoh dari hak di rumah adalah :
 a. Mendapatkan kasih sayang dari orang tua
 b. Mendapatkan uang saku
 c. Mendapatkan waktu bermain

Contoh dari kewajiban di rumah adalah :
 a. Membantu membersihkan rumah
 b. Menghormati orang tua
 c. Belajar dengan giat

Pembelajaran 6

Evaluasi Essay

1. Pakaian selalu bersih, membedakan pakaian untuk bermain dan pakaian untuk tidur, Pakaian dapat menjaga dari serangga, Pakaian dapat membuat diri merasa nyaman.

2. Mencuci baju ketika kotor atau selesai digunakan seharisan, berpakaian sesuai dengan kebiasaan yang dilindungi, menggunakan pakaian sesuai kebutuhan, menjaga pakaian agar tidak mudah kotor dan rusak

3. Masalah : Kepala Dita terbentur ketika bermain sepeda.
 Saran : sebaiknya Dita bersepeda menggunakan helm.

4. Membaca doi sebelum tidur, merapikan kembali tempat tidur, tidur siang sesuai kebutuhan dan tidak berlebihan, cuci kaki dan tangan sebelum tidur siang

5. Tidur siang dapat menghilangkan rasa lelah, tidur siang dapat menyehatkan badan, tidur siang dapat menenangkan pikiran, tidur siang dapat mengembalikan tubuh menjadi segar dan beseamanag.

Kunci jawaban evaluasi digunakan untuk bahan koreksi atau perbaikan.

Berdasarkan pada tabel 4.1 perancangan *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku dirumah subtema 1, peneliti merancang *E-module* sebelum dilakukan pengujian validasi kepada ahli media dan ahli materi seperti cover, buku petunjuk penggunaan, pemetaan KI dan KD, pembatas pembelajaran, isi *E-module* yang meliputi materi, soal dan kegiatan pembelajaran, evaluasi serta kunci jawaban.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tujuan dalam tahap pengembangan ini yaitu mampu menciptakan *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Kegiatan dalam tahap ini yaitu penilaian dari validator dan uji coba lapangan

a. Penilaian dari validator

Penilaian dari validator yang meliputi ahli media dan ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan *E-module*. Validasi dengan memberikan lembar validasi dan *E-module* kepada ahli bahan media dan ahli materi yaitu dosen media dan juga dosen umum (tematik). Pedoman penilaian kevalidan *E-module* oleh validator menggunakan instrumen berupa lembar validasi yang disusun dengan teknik 4 penskoran. Berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut :

1. ARH, M.Pd *E-module* ini layak dan dapat digunakan dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan.
2. DAS, M.Pd materi yang ada dalam *E-module* layak dan dapat digunakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Berdasarkan hasil kedua validator *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 dapat digunakan dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan oleh validator ahli.

b. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa SDN Petugasri 03 Pandaan. Uji coba lapangan dilakukan dengan memberikan *E-module* dan angket kepada guru kelas 3 untuk menilai kepraktisan dari *E-module*. peneliti juga memberikan dan mengujicobakan *E-module* dan angket kepada 10 siswa. Siswa memberikan penilaian terhadap *E-module* yang telah diberikan peneliti dengan cara siswa tersebut mengisi angket yang diberikan peneliti. Sebelum menggunakan *E-module*, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi serta tata cara dalam penggunaan *E-module*.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Peneliti dalam tahap ini melakukan uji lapangan pada *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kepada 10 siswa kelas III SDN Petungasri 03 Pandaan. Pengujian ini yaitu siswa langsung menggunakan *E-module* untuk mempelajari Tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1. Selanjutnya siswa melakukan pengisian angket yang telah diberikan oleh peneliti kemudian angket tersebut diisi oleh siswa yang telah menggunakan *E-module*. Hal ini berguna untuk mendapatkan data yang digunakan untuk menilai kepraktisan *E-module*

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Hasil yang didapatkan pada tahap ini yaitu berupa pengisian angket oleh siswa dan guru. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk *E-module* yang dikembangkan berdasarkan masukan siswa dan guru yang diberikan selama tahap

implementasi karena pada saat uji lapangan mungkin masih terdapat kekurangan-kekurangan pada *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1.

Berdasarkan keseluruhan proses, maka *E-module* yang dikembangkan diharapkan layak digunakan untuk pembelajaran di jarak jauh karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan dan kepraktisan.

B. Hasil Pengujian Produk Dan Penyempurnaan Produk

1. Validasi *E-module* Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1

Validasi media bertujuan untuk mengetahui pendapat dari ahli media sebagai dasar dalam perbaikan *E-module*. validasi ahli media dilihat dari 4 aspek jenis dan ukuran huruf, tata letak, penyajian, dan bahasa. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, *E-module* mendapatkan persentase untuk setiap aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.2 Penilaian *E-module* oleh Ahli Media

	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Jenis dan Ukuran huruf		
Kesesuaian ukuran media dengan isi materi	4	4
Keseimbangan komposisi dan unsur tata letak desain (cover, materi, isi, soal, dll)	4	4
Halaman sampul menggambarkan isi materi	4	4
Kemenarikan cover media <i>E-module</i>	4	4
Pengaturan desain cover dan sampul	3	4
Kombinasi warna tulisan dengan <i>background</i> yang digunakan	4	4
Kualitas <i>text</i> (jenis dan ukuran)	4	4
Jumlah	27	28
Presentase	96% (Layak)	
Bahasa dan Keterbacaan		
Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	3	4
Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	3	4
Menggunakan bahasa indonesia yang baku	4	4
Ketepatan struktur kalimat dan ejaan	4	4
Jumlah	14	16
Presentase	88% (Layak)	
Rata-rata penilaian ahli media terhadap keseluruhan aspek	92% (Layak)	

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 92%, maka *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku tema 1 termasuk dalam kategori “layak” atau “valid”. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator yaitu terdapat pada penulisan *E-module* yang kurang rapi serta desain *E-module* yang cukup menarik untuk siswa SD. *E-module* ini dilihat dari segi desain serta bahasa sudah cukup baik dan layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Angket validasi oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran.

2. Revisi *E-module* Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1

Komentar dan saran *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 dari validasi ahli media digunakan sebagai acuan dalam penyempurnaan produk. Komentar dan saran yang diberikan yaitu penataan tulisan yang kurang rapi, penempatan KI dan KD serta kurangnya nama pengembang pada cover.

3. Validasi Materi E-module Tema 4 Kewajiban dan hakku subtema 1

Validasi materi disini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari ahli materi sebagai dasar dalam perbaikan materi dan soal yang disajikan dalam bahan ajar. Validasi ini dilihat dari 3 aspek yaitu kemudahan bahasa, kebakuan bahasa dalam modul, penggunaan istilah, simbol atau ikon. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan presentase untuk setiap aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.4 Penilaian *E-module* oleh Ahli Materi

	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Terdapat Tujuan Pembelajaran		
Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4
Tujuan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan	3	4
Jumlah	7	8
Presentase	88% (Layak)	
Materi berupa pelajaran bahasa indonesia serta tematik		
Kesesuaian materi dalam <i>E-module</i> dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan tematik	4	4
Kesesuaian tes <i>evaluasi E-module</i> /latihan soal dengan materi	4	4
Jumlah	8	8
Presentase	100% (Layak)	
Aspek Kebahasaan		
Penggunaan bahsa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa	4	4
Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	4
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	4
Jumlah	12	12
Presentase	100% (Layak)	
Rata-rata penilaian ahli materi terdapat keseluruhan aspek	96% (Layak)	

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil presentase 96% maka materi dalam *E-module* termasuk dalam kategori “layak” atau “Valid”. Komentar dan saran yang diberikan dari ahli materi yaitu agar dapat dikembangkan lebih lanjut untuk isi dari *E-module* agar menjadi lebih interaktif. Untuk angket validasi ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

4. Revisi Materi E-module Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 1

Komentar dan saran yang diberikan untuk *E-module* tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 dari ahli materi digunakan sebagai bahan acuan untuk penyempurnaan produk.

Komentar dari ahli materi yaitu untuk dapat mengembangkan isi dari *E-module* menjadi lebih interaktif . Untuk revisi produk dapat dilihat pada tabel berikut dibawah ini.

Tabel 4.5 Perubahan atau Revisi Produk oleh Ahli Materi

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 <p>Sebelum direvisi tidak terdapat gambar pada pembelajaran</p>	 <p>Setelah direvisi ditambahkan gambar pada pembelajaran</p>
 <p>Sebelum direvisi tidak ada video dalam pembelajaran</p>	 <p>Setelah direvisi ditambahkan video dalam pembelajaran</p>

5. Analisis Data Uji Coba Lapangan

1. Uji Kepraktisan

1) Validasi media oleh praktisi (Guru)

Validasi *E-module* oleh guru atau praktisi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dengan karakteristik siswa atau materi guna perbaikan produk. Validasi ini dilihat dari 3 aspek yaitu bahasa, penyajian dan teknis. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, *E-module* oleh praktisi (guru) mendapatkan presentase untuk setiap aspek penilaian sebagai berikut :

Tabel 4.6 Penilaian *E-module* oleh guru

	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Bahasa		
Bahasa yang digunakan dalam <i>E-module</i> mudah dipahami oleh siswa	4	4

<i>E-module</i> tidak menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	4	4
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	4
Jumlah	11	12
Presentase	92% (Sangat Praktis)	
Penyajian		
Petunjuk penggunaan <i>E-module</i> jelas	4	4
Penyajian <i>E-module</i> menarik	4	4
Materi dan isi dalam <i>E-module</i> lengkap dan disajikan secara runtut	4	4
Jumlah	12	12
Presentase	100% (Sangat Praktis)	
Teknis		
Ketepatan penggunaan tulisan	3	4
Ketepatan menggunakan video	4	4
Ketepatan menggunakan gambar	4	4
Ketepatan pemilihan warna	4	4
Jumlah	15	16
Presentase	94% (Sangat Praktis)	
Rata-rata penilaian calon penggunaan terhadap keseluruhan aspek	95% (Sangat Praktis)	

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 95%, maka *E-module* tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Penilaian Angket Respon Siswa

Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba lapangan yang dilakukan kepada 10 siswa kelas III SDN Petungasri 3 Pandaan. Peneliti saat uji coba lapangan memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa kemudian siswa tersebut menggunakan *E-module*. siswa melakukan pembelajaran bersama guru dengan menggunakan *E-module* tema 4 subtema 1. Setelah siswa menggunakan *E-module*, siswa mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti untuk menilai *E-module*. Terdapat 3 aspek yang tersedia pada angket yaitu tampilan media, isi dan bahasa. Berikut hasil uji angket respon siswa uji coba lapangan.

Tabel 4.7 Penilaian Angket Respon Siswa

	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Tampilan Media		
Komposisi warnaa sesuai sehingga tampilan <i>E-module</i> menarik	39	40
Komposisi antara gambar dan tulisan sesuai	39	40
Komposisi antara gambar dan tulisan sesuai	37	40
Jumlah	115	120
Presentase	96% (Sangat Praktis)	
Isi		
Materi dan isi runtut sehingga mudah dipahami	36	40

Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	36	40
Kesesuaian penggunaan video dengan materi	35	40
Ketepatan tata letak gambar	49	40
Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan kebutuhan	35	40
Jumlah	182	200
Presentase	91% (Sangat Praktis)	
Bahasa		
Menggunakan kalimat yang jelas	37	40
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	38	40
Struktur kalimat yang sederhana	33	40
Jumlah	108	120
Presentase	90% (Sangat Praktis)	
Rata-rata penilaian secara keseluruhan	95% (Sangat Praktis)	

Berdasarkan data tersebut, diperoleh presentase 95% maka *E-module* tema 4 subtema 1 termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, *E-module* tema 4 subtema 1 dapat dikatakan *E-module* yang praktis. Selain itu, *E-module* dapat digunakan dengan mudah dan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, lebih menarik serta lebih efektif.

E-module tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 kela II SD diketahui kelayakannya sesuai dengan tahap pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan *E-module* yaitu memproduksi *E-module* dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Dilakukan proses validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan. Dari hasil uji kevalidan media dan materi *E-module* mendapatkan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media pada *E-module* memperoleh presentase 92% dan hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 96%. Dengan demikian, *E-module* tema 4 subtema 1 layak digunakan untuk siswa sebagai bahan penunjang dalam pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajara. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Prayudha 2014) menyatakan bahwa dari hasil validasi ahli media mendapatkan hasil 83,33% dari keseluruhan 3 aspek, ini membuktikan bahwa media pembelajaran *E-module* memiliki kriteria layak diaplikasikan pada penelitian.

E-module tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 kelas III SD hasil implementasi model pengembangan ADDIE kepraktisannya dapat diketahui bahwa Hasil dari uji kepraktisan *E-module* yang didapatkan dari angket respon guru dan siswa. Hasil penilaian dari angket respon guru mendapat presentase 95% dengan kategori “Sangat Praktis”, sedangkan hasil yang didapatkan dari angket respon siswa mendapatkan presentase 95% dikategorikan “Sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa *E-module* dipastikan memenuhi kepraktisan. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu oleh (Maryam, Masykur, and Andriani 2019) mengatakan hasil dari penilaian kepraktisan mendapati nilai 3,28 dan kriteria yang didapatkan “Sangat Baik”. Maka dengan begitu *E-module* dapat dinilai dan

dikembangkan berdasarkan hasil angket kepraktisan siswa dapat dinyatakan bahwa *E-module* adalah media pembelajaran yang siap dan praktis untuk digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan *E-module* tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 dapat disimpulkan bahwa Kelayakan *E-module* penilaian dari ahli media diperoleh hasil 92% dianggap "Layak". Sedangkan dari ahli materi didapatkan presentase 96% dalam kategori "Layak". Kepraktisan *E-module* penilaian dari angke tguru mendapatkan presentase 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Penilaian dari respon angket siswa untuk uji lapangan didapatkan hasil dengan presentase 95% masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Pengembangan *E-module* berbasis *Problem Based Learning* yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 cocok digunakan untuk anak Sekolah Dasar kurikulum 2013.

Daftar Pustaka

- Dewi, Elok And Oksiana Jatiningih. 2015. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas X Sman 22 Surabaya." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 02:936–50.
- Erawanto, Udin And Ekbal Santoso. 2016. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa." *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 2(2):427.
- Harani Tanjung, Sri Ayu And Yuli Amalia. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Problem Based Learning Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Spltv." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 3(1):70–80.
- Herawati, Nita Sunarya And Ali Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Sma." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(2):180–91.
- Maryam, Rubhan Masykur, And Siska Andriani. 2019. "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Valiabel Kelas Viii A . Pendahuluan Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Semakin Pesat Dewasa Ini Mengakibatkan Suatu Perubahan Di Berbagai Bidang , Ta." *Matematika Dan Pendidikan Matematika* 10(1):1–12.
- Nafiah, Yunin Nurun And Wardan Suyanto. 2014. "Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 4(1):125–43.
- Prayudha, Dwiki Rengga. 2014. "Pengembangan E-Modul Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Bilangan Bulat." 48–56.
- Randa, Gusti. 2020. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Plc Dan Pneumatic." 01(01):118–21.
- Sadrina, Izzati. 2017. "Development Of Module Based On Problem Solving In." *Pendidikan* 1–8.
- Wahyuni, Sisri And Yessi Rifmasari. 2019. "Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa 2 Di Stkip Adzkia Padang." *Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6:1–5.
- Wulansari, Evi Wahyu, Sri Kantun, And Pudjo Suharso. 2018. "Pengembangan E-Modul

Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12(1):1.